

海外版（かいがいばん）

FF（1作目）をベースとした海外版のファイナルハロン。表示文字などが英文化されている他、「ハロン棒の距離表示板がない」「直線1200mがダートコース」といった日本版との違いがある。香港、アメリカ（ディズニーランド、ベルモントパーク競馬場）等で目撃例あり。

（文責：堀木）

軽い（かるい）

1) 筐体のバネが緩くなり、揺らす時あまり反動を感じない状態。「緩い」とも言う。使い込まれた筐体に多い。反応が敏感なので非力な人でも楽に揺らせる。但し、使い込まれすぎ（メンテ不足）になると、揺らす力が100%筐体に伝わらなくなったり、「遊び」だけが多くて反応自体は鈍かったりして却って不利となる場合もある。 重い

2) 一般にFF2はFF（1作目）に比べて「軽い」。特にピーチやジェーンの最高速の出し易さはハンパでなく片腕で押しても大丈夫なくらいである。この点がうまくユーザーに広まっていればもっとファンが増えたのではないかと思われる。惜しい。

（文責：堀木）

ガワ（がわ）

ファイナルハロン筐体の手綱レバーに巻いてある樹脂製の黒いグリップカバーのことを筆者（堀木）はこう呼んでいる。これが破れたり取れたりしてもほとんど省みられることがない。しかし、この「ガワ」のおかげで握力がほどよく軽減され、手指を痛めない構造になっているのだ。「追う」のに力のいらぬFF2ではあまり問題にはならないが、できれば安全上もっとマメに交換してもらいたい部品である。自衛策としては軍手やサイクリング用グローブの着用が効果的。

（文責：堀木）

関西公式戦（かんさいこうしきせん）

かつての関西では複数のナムコ直営店で「公式戦」がシリーズとして行われていた。週末や祝祭日にトーナメント形式で争い、順位に応じたポイントの加算制で、熾烈なリーディング競争が繰り広げられたという。そのためプレイヤー全体のレベルが非常に高くなった。FF2登場初期まで、関西騎手の騎乗技術のアベレージの高さは瞠目に値するものであったが、それを支えたのがこの公式戦の存在であったと言える。（現在は公式戦は終了し、有志による自主開催となっている模様。）

(文責：堀木)

関東公式戦 (かんとこうしきせん)

- 1) 関東の「公式戦」は、ファイナルハロンの稼動開始直後しばらく、巣鴨など一部ゲーセンで行われていたらしいのだが、初期においては関西ほど大きな広がりを持った催しにはならなかったようである。
- 2) その後 '98 年の半ばあたりから、後楽園大会が始まり、夏には荻窪の公式戦も開催。F F (1 作目) 時代の主な公式戦はこの 2 つと秋天大会といえる。
- 3) F F 2 登場後は後楽園大会の他、ナムコ系列店共催による「東京大会」、新宿を F F の新聖地にした「プレイマックス」~「ミラノボウル」の公式戦シリーズと次々開催されて活況を呈したが、残念ながら現在も 継続している公式戦は後楽園大会のみとなってしまった。
- 4) 高津大会は自主大会だが、何回かナムコの後援がついたこともある。

(文責：堀木)

騎手 (きしゅ)

- 1) ファイナルハロンおよびファイナルハロン 2 のプレイヤーのこと。入力装置が馬型ということもあり、やはりこの表現がしっくりくる。
- 2) ゲーム中の画面内で馬に乗っている騎手。C P U 馬に邪魔されたりすると、自分の下手さは棚に上げて C P U 馬の騎手に蹴りをくれたくなることもしばしば。
- 3) 本物の競馬の騎手。秋天大会などで J R A 騎手が F F の対戦に登場したことはあるが、当然のことながら本物の競馬とは勝手が違うので、マニアには勝てなかった。しかし大阪におけるペリエの目撃例のように、乗った回数を考えれば普通の人よりむしろ上手いといえる。運動神経・学習能力・勝負根性などに長けた人たちなので、本気でファイナルハロンの練習をしたらかなりの短期間でマニア並かそれ以上に強くなるだろう。たとえばの話、武豊が 3 日練習・研究したら並のマニアでは勝てなくなるのではないか。そんな気がする。

(文責：堀木)

騎手のサイン (きしゅのさいん)

プレイマックス公式戦初期、優勝者に贈られていた副賞。岡部、柴田善といった J R A 騎手 (関東中心) の直筆サイン色紙で、優勝者は好きなサイン 1 枚を自由に選べた。最初は十余枚あった中、誰のサインが最後まで残ったかは、名誉のため伏せておく。

(文責：堀木)

脚質限定レース（きゃくしつげんていれーす）

特定の脚質（馬）だけを使って行うレース。同じ脚質同士の対戦だと当然道中の位置取りも同じになるので、内側に入り込めるかどうかでかなりの有利不利が生まれる。しかし最内を取っていれば絶対有利かというとは必ずしもそうとは言えない。小回りコースなどでは周囲を他の馬に包まれて勝負ポイントで行き場がなくなることもあるからだ。運と技術の両方がないと勝ちきるのは難しい。

（文責：堀木）

キャロット新宿（きゃろっとしんじゅく）

ナムコ直営店「プレイシティキャロット新宿店」のこと。新宿東口徒歩2分。FF2のロケテスト地として記憶に残る店。東京大会の予選会場にもなった。（現在は閉店し、別の店になっている）

（文責：堀木）

筐体（きょうたい）

本義的には、基盤を収めているボックス状の部分だけを指すはずだが、感覚的には入力装置なども含めたアーケードゲームの本体全体のことを指して「筐体」と呼んでいる。

（文責：堀木）

距離適性（きょりてきせい）

1) 競走馬のレース距離に関する得手不得手のこと。本物の競馬では重要なファクターで、大抵は短距離向き、中距離向き、長距離向きといった具合に適性が決まっている。人間でも100m走と1500m走では適性が異なるようなもので、短距離から長距離まで何でも走れる（しかも障害レースまで）という馬は殆どいないのだが、これが当たり前のように存在するのがファイナルハロンの世界である。しかしシミュレーションとして考えた場合、これはむしろ好ましい設定だろう。現実にはいなくても「どんな距離でも勝てる馬」が競走馬のひとつの理想には違いない。

2) 前述と矛盾するようだが、FF2では1200mにおけるアクセルの強さには特筆すべきものがある。他の脚質に比べて1.06.6の記録タイムで走れる確率が非常に高い。もっとも現実の対戦では何頭もアクセルが出てきて共倒れというケースもままあるので、絶対的な強さとまではいえないが。

（文責：堀木）

クセ馬（くせうま）

1) メンテナンス不足や故障により、標準的な操作ができなくなっている筐体のこと。特に、左右のハンドル操作に不具合がある場合は、うまくコーナリングできない上に、直線では斜行したりして、大変に苦労する。大型筐体なのでメンテも大変だと思うが、筐体はできるだけいい状態

に保持していただきたい。

2) 道中フラフラと動いて絡んでくるCPU馬のこと。先行・差しを選択した時は、こういう馬をどう捌くかも結構重要なポイント。特にFF2のニアミスデンジャーはその名の通り危険なので要注意。

3) FF2で、CPU馬で自分の選んだのと同脚質の馬が内枠にいた場合、なかなか内側に入れなくて腹が立つ場合がある(上手く捌けないのも悪いのだが)。しかしわざわざ大外回った挙句、早々に沈んでいくCPU馬につきあわされたりすると、かなりトホホな感じである。スタート前にはよく枠順を見ておいた方がよい。

(文責:堀木)

腱鞘炎(けんしょうえん)

FF(1作目)時代の一部マニアの持病。ロクに体も鍛えていないのに毎日何回も自分の筋力の限界を超えて強く「追う」と、手綱レバーのグリップを強く握り込み過ぎて手指のスジを痛めてしまうのである。特に「ガワ」の取れたパイプ剥き出しの手綱レバーは径が小さい分、握ると余計にスジが伸びてしまうので危険であった。FF2では「追う」時に必要な力がかなり軽減されているため、腱鞘炎で苦しむマニアは現在はいない。

(文責:堀木)

公式戦(こうしきせん)

1) ゲームセンターやイベント主催者などが参加者を募って行うファイナルハロンの大会のこと。仲間内で行う自主的な試合と区別してこう呼ぶ。権威主義かもしれないが、やはり公式戦の方が格上という感覚があるのは否めない。

2) ファイナルハロンの腕試しをしたいという方は、ぜひ一度は公式戦へ参加して見ていただきたい。真剣勝負としても、お祭り感覚でも、たくさんの参加者が集まる公式戦というのは、仲間内の勝負とは異なる充実感があって大変面白いものである。また、騎乗技術の面でも得るもの大きい。開催が近づけば「醍醐港の岸辺」内のファイナルハロン掲示板に情報が出るはず(多分)なので参照されたい。また、不明の点があれば、管理人(堀木)までメールでご連絡を。

(文責:堀木)

後樂園(こうらくえん)

東京周辺でのファイナルハロンのメッカ、WINS後樂園ビル内のゲームセンター「ミュージアム」のこと。一時期ほどの盛況(常時20~30名ほどが延々と対戦を繰り返していた)ではないが、今でも土日の最終レース後(16:30~17:30頃)には、対戦プレイで盛り上がっている。貴重な6頭立て筐体が残る数少ない場所であり、現状で唯一の公式戦開催地。文字通りファイナルハロンの聖地といえる。

(文責：堀木)

後楽園組 (こうらくえんぐみ)

1) 広義では、後楽園をホームグラウンドとするファイナル八ロン愛好者全般を指す。FF (1作目) の稼働初期、後楽園以外でも集まっていたEJCC参加者を中心とするグループが、後楽園でしか会わない面々を自分たちと区別してこう呼んでいた。現在の関東FFファンダムはファイナル八ロン掲示板～EJCCを起点として形成されたので当初、後楽園組との人的交流はなかったが、荻窪公式戦の後半あたりから参加を勧誘して交流するようになり、現在に至っている。

2) 狭義では、FF (1作目) の時代、後楽園で圧倒的な強さを誇っていた5人程の集団のこと。その中でもひととき強かったのが現在の師匠氏で、筆者 (堀木) などは何をどうやっても歯が立たなかったものである。

(文責：堀木)

後楽園大会 (こうらくえんたいかい)

後楽園で年に3～4回行われるトーナメント「リーディングジョッキー決定戦」のこと。これまで9回開催され幾多の名勝負が繰り広げられてきた。関西各店やプレイマックス - ミラノの公式戦をJリーグとするならば、後楽園大会はナビスコップといったところか (秋天大会は天皇杯?)。マニアでない一般参加者の常識外の動きや、筐体の激しい状態差なども絡み、一筋縄の技術だけでは勝ち上がれない大会である。それゆえ優勝者には神に選ばれし「世界王者」の尊称が許される。その一方、コスプレやカブリモノにこだわる参加者などもおり、お祭りとして楽しめる部分も大きい。最近は参加者が固定してきた感もあるが、なんとか盛り上げて新しい風を入れたいところだ。

(文責：堀木)

国際交流 (こくさいこうりゅう)

1) FF (1作目) の時代、大阪・梅田でオリビエ・ペリエ騎手が乗っていたのが目撃されている。マニア相手はともかく、普通の人との対戦ではかなり強かったらしい。

2) アメリカ人と思しき外国人グループがFF / FF2で遊んでいるのを見ると、ハナから全力で飛ばす人が多い気がする。やはりスピード重視の競馬スタイルが反映されているのか?

(文責：堀木)

用語集トップ [あ行](#) [か行](#) [さ行](#) [た行](#) [な行](#) [は行](#) [ま行](#) [や行](#) [ら行](#) [わ行](#) [英数](#)
